PSM

Revista PlayStation 100% independiente

Libro 3

Cuadernos de tácticas

MIDGAR

iidgor, la capital del ploneto y lo base principol de Shinra, está far-
ada por varios construcciones flotontes que dividen o lo ciudod en
cha sectores. Shinro Inc domina Midgor con puña de ocera grocios al
oder que ejercen sobre las hobitontes can el control de lo fuente de
nergía principal, el Moko.

l combate se centra contro la maléfica Shinra y sus secuaces cuanda
laud y sus camaradas rebeldes intentan destruir los generodores de
Aaka de la ciudad.

REACTOR MAKO Nº1

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	6 (Nivel can el que camienza Cloud)
Zona	Reactor Maka Nº1 de Midgar
Objetivo	Destruir el Reactor de Moko Nº1
Puntos poro guardar	Justa antes de llegor al corazón del reactor y encantror el primer jefe

Después de recibir los órdenes de Barret pora que les sigos Cloud da
un salta y desciende del tren. Así camienza Finol Fantasy VII.

Rebusca en las guordos inconscientes. Carre hocio el norte para seguir
a Barret y a los atros rebeldes: Jesse, Biggs y Wedge. Aharo tendrás tu
primer cambate contra las tropos Shinra. Par fortuna Claud empieza
con nivel 6 y hechizas de raya y hielo. Los guordas de Shinra na hacen
mucho daña y son fáciles de eliminar. Sigue hacia el aeste hosto el final
de la plotoforma. Sigue al norte y llega hosta las Rebeldes que te espe-
ran cerca de la puerta.

Después de obrir lo primero puerta entro al reoctor siguiendo a las
comoradas y hablando can ellos para infiltrarte en el camplejo enemi-
ga. Ve al este, narte y al oeste por el corredar. Sigue al oeste y al norte
en la intersección.

Cuanda las rebeldes estén enfrente del panel abre la puerta norte, ha lo misma can la siguiente puerta al oeste y sigue hacia el narte par entrar al ascensor. Activa el batán del ascensor. Sal del ascensor, de ciende por las barandillas y sigue recta hasta que cruces la puerta.

Salta como tu compañera rebelde, desciende por la escalera, gira sur y baja por las atras escaleras. Continúa hacia el sur par las tuber as. Agárrate a las escaleras de la pared sur este y baja.

Observa el símbala del suela. Es tu primer punto para guardar la pa tida. Guarda la partida accediendo a la nueva apción que aparece e el menú.

Corre hacia el sur este por el puente metálico. Cura a tus compañera y calaca la bamba cama te dice Barret. Vaya, parece que na está salas. Esta será tu primera lucha cantra un jefe.

SCORPIÓN GUARDIAN

PG	800
PM	50
Mejor Ataque	Magia
Nota	No ataques mientras levanta la cola o cor traatacará
Recompensa	Metralleta de Asalto
EXP	100
AP	10
Gil	100

Una vez despachada este jefe se activará el temparizadar de la bomba En 10 minutos tendrás que salir de reactor o morirás con él.

Corre de vuelta por el camino que has entrada.

¡Relájate! Incluso luchando contra tadas los enemigas que encuentre padrás escapar. Procura maverte carrienda en vez de caminando y tro pezarás cantra menas enemigas (en las escaleras no se puede ir a má

velocidad de la que da el personaje).

Busca a la rebelde que te esperaba arriba y sálvala, está atrapada.

¡Boom! Has conseguida escapar del reactor de mako. Todos quedan en reunirse en la base secreta. Ahara tendrás que maverte tu sala en la ciudad.

- UN ENCUENTRO CON AERIS

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	7
Zana	Midgar
Objetiva	Encontrar a Aeris
Puntos para guardar	No

Cloud trapieza accidentalmente can Aeris, una chica angelical que vende flares en Midgar. Na hablarás mucho con ella, lo justo para no olvidarla... Camina hacia el sur y sal de la ciudad, no sin alvidar un par de abjetas tiradas por el suelo.

No te asustes por las unidades Shinra. Puedes luchar contra ellas a na, pero na cambiará nada. Te rodean en un minuta y sola te queda una opción, saltar.

Tanta si has luchada camo si na Cloud saltará a la parte superior del tren en el que van las miembras de Avalancha. Aceptas la invitación de Barret y disfrutas de los estupendas vídeos de Square.

Tras salir del tren corres hacia el oeste y al norte. Usa el punto para guardar. Sigue hacia el sur y al oeste para llegar a los suburbias de Midgar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	8
Zana	Sur de Midgar
Objetiva	Canocer a Tifa y planear el asalta al Reactor del Sector 5
Puntas para guardar	Segunda planta del edificio más alto al sureste del bar de Tifa
Pensián	10 Gils
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Fuega (600), Hiela (600), Raya (600), Recuperar (750)

NOTA
No seas tímido. Habla con todo el mundo y conseguirás muchas pistas de gran ayuda.

Can una ráfaga de su metralleta Barret limpia el bar de indeseables. Antes de entrar al bar puedes adquirir tus primeras materias de interés can el dinera que has ganada en las batallas del reactor. Recuerda que las materias sala son útiles una vez insertadas en alguna abertura, tanto en un arma cama en una armadura.

En el bar, Tifa, una amiga de la infancia de Claud, salta de alegría al verte. Barret abraza a su amada hija, Marlene. Barret desciende a la habitacián secreta. Únete a ellas bajanda por el hueca de la máquina de pinball.

Sube. Tifa se unirá a ti. Ella y Claud canversan sabre sus días de la infancia en Nibelheim y aparece una escena en la que ambos hablan.

Barret llega, recibes 1.500 Gils par tu trabaja. Tras descansar tada la noche despiertas en el escandrija, estás sola.

Subes. Barret te explica como funcionan las materias, apareciendo un nuevo comando en el menú de opciones can el que podrás manipular la materia que tengas a hayas comprada. Cuando todos estén juntos pon la materia verde Recuperar a Barret o a Tifa ya que tu arma estará llena can la de Rayo. Coge una materia Tados en el Pasillo de los principiantes en la segunda planta del edificio de los suburbios.

A este punto te recomendamas que uses una de las dos puntos de guardar que hay, el del edificia de los suburbias (y de pasa apravechas para leer el periódica del Paraisa de las Tartugas de la segunda planta) a el de la pantalla antes de llegar al tren). Sal del pueblo y ve hacia el tren para encantrarte can tus compañeras. Cuanda arranque el tren y aparezca un temparizador empieza a caminar hacia el sur hasta que encuentres a Tifa y a Barret saltanda del tren. Tu haz lo misma.

PERIÓDICOS DEL PARAISO DE LAS TORTUGAS

En tatal hay seis periódicas repartidas por las tierras de Final Fantasy VII. Encuéntralas y dirígete hacia el bar de Wutai. El dueño te dará algunas objetos (Fuente de Fuerza, Fuente de Guardia, Fuente de Magia, Fuente de Velocidad, etc.). Los seis periódicas están en:

Segunda Planta del edificia más alto al sudeste del bar de Tifa en los suburbias de Midgar.
Planta 1 del edificia Shinra, cerca de las ascensores
Cartel de "Tienda" en el Hotel del Gold Saucer
Tienda Brazas de Tigre en Cañón Cosma
Segunda Planta del hotel de Cañón Cosma
Práximo a la puerta de salida de la casa en Wutai de Yuffie tras terminar la aventura de las materias robadas

Apareces en un túnel sin fin. Camina hacia el narte, descubrirás que na puedes avanzar más al toparte con una barrera eléctrica. Vuelve hacia el sur y encontrarás algunas estacianes de guardias Shinra. Estas batallas te servirán para ganar experiencia, algo que tanta Cloud como sus

compañeros necesitarán, en cualquier caso ten cuidado pues no hay ningún punto próximo para guardar la partida.

- REACTOR SECTOR 5

Es el momento de destruir el Sector 5. Encontrarás tres escaleras, baja por ellas y por las otras que encontrarás al oeste al final de la siguiente cámara. Pasa al guardia por el norte, ve al oeste por la otra escalera, rodea el pasillo y usa el punta para guardar. Baja por la escalera para llegar al corazón del reactor. Deslízate por la pendiente. Sigue hacia el oeste hasta el final de las escaleras (¿Te suena? Parece que todos los reactores son iguales). Continúa hasta llegar a un camino sin salida.

ADVERTENCIA

Tanto si adquieres una nueva arma o armadura procura tener todos los huecos llenos de materia. Dejar un hueco sin materia es un error terrible ya que nunca sabes con que clase de enemigo te puedes topar.

Después de colocar el explosivo dirígete hacia el ascensor (¿No hay tiempo límite esta vez?). La habitación de este reactor es diferente. Corre hasta llegar al panel de control con tres botones. Pulsa el panel próximo a Tifa y Barret para abrir la entrada.

ACTIVANDO EL PANEL DE CONTROL

Para pulsar el botón a la vez que Barret y Tifa espera a que levanten sus brazos y púlsalo.

Ve por la puerta abierta, guarda la partida y sigue hacia el oeste y el norte. En el camino en forma de T encontrarás guardias de Shinra bloqueándote el camino. El presidente hace acto de presencia. Este será tu segundo jefe ¿podrás con él?

JEFE: PRESIDENTE

PG	1.000
PM	0
Mejar Ataque	Físicas y eléctricas
Natas	Siempre ataca al última que le galpeó
Recampensa:	Ara de Titania
EXP	180
AP	16
Gil	150

Las hambras del jefe explatan y cae hacienda un agujera en el puente. Claud intentará sujetarse pera es inevitable, caerá al vacía...

- LA IGLESIA Y CASA DE AERIS

Claud despierta en una iglesia en ruinas mientras Aeris recoge algunas flares. Se buena can ella y se unirá al grupa. Na tiene materias pera sus habilidades mágicas son muy interesantes.

El matán de Shinra, Rena, y un grupa de guardias Shinra irrumpirán en la escena. Aeris huye. Síguela. Avanza hacia el narte, salta al este del barde de las escaleras. Sube par ellas y dirígete al oeste par el camina de maderas. Claud salta por el hueca pera Aeris pierde el equilibria y cae al suela.

NOTA
Para proteger a Aeris ponla en la fila de atrás para que no reciba tantas daños.

Claud sube por las escaleras hasta llegar a la más alto de la capilla. Tendrás que calcular bien que barriles hacen a na daña a las guardias de abaja a Aeris deberá luchar can ellas. En cualquier casa na te preocupes estos guardias son muy débiles y Aeris puede despacharlas tranquilamente. Aeris subirá para encantrarse can Cloud.

En la más alto de la iglesia carre por la segunda viga que llega al agujera del tejada. Desciende hacia el oeste. Sigue hacia el oeste y guarda la partida y entra en los suburbios al oeste y al norte. El portal del oeste llega al Sector 6 está custodiado y na podrás pasar por ahara.

- CASA DE AERIS

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	9
Zana	Midgar Sector 5
Objetiva	Reagruparse con Avalancha
Puntos para guardar	Fuera de la casa de Aeris
Inn	Gratis (segunda planta de la casa)
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Fuego (600), Hiela (600), Rayo (600), Recuperar (750)
Tienda de Armas	Ara de Titania

Sigue hacia el oeste y al narte para llegar a la casa de Aeris. Justa enfrente de la puerta de entrada encontrarás un punto para guardar.

Tras la charla con la madre de Aeris (Tía Elmyra) y pasar una noche durmienda, baja por las escaleras. Camina pera na corras a Aeris te mandará a la cama de nueva. Dirígete al jardín y coge la Materia Cubrir.

Sal de la zona hacia el oeste hacia el lugar anteriarmente bloqueado, te encantrarás can Aeris. Sigue hacia el norte por la zona en ruinas usanda los caminas por las que va Aeris. Al narte encontrarás el Mercada Mura.

- MERCADO MURO

Esta zona es muy conocida por sus transaccianes. Ve al oeste para llegar al pub nocturno. Pregúntale al gerente que está fuera donde está Tifa. Parece que Don Corneo, un pringao donde las hay, la tiene retenida en su mansión situada al norte. El guardia de la mansián te informa que sala entran mujeres. Aeris te sugiere que te disfraces para entrar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	9
Zona	Midgar Sector 6
Objetiva	Disfrazarse de mujer para rescatar a Tifa
Puntas para guardar	Bastantes
Pensión	300 Gils
Tienda de Objetos	Si
Tienda de Materias	Después de ser destruido el Sector 7: Fuego (600), Hiela (600), Raya (600), Recuperar (750), Cubrir (1.000)
Tienda de Armas	Vara de Mitrilia (Aeris), Nudilla de Metal (Tifa), Metralleta de Asalto(Barret), Aro de Titanio, Brazalete de Mitrilio

Ve a la tienda de ropa al sudoeste. El empleada te indica que solo su padre, que está fuera bebiendo, puede atenderte. Ve al bar. Respóndele al padre a las preguntas concernientes al vestido. Vuelve a la tienda y habla can el empleado...

ADVERTENCIA
Si intentas hablar al sastre de lado este pasará de ti. Ponte delante de él o no te hará caso.

¿Y tu pela? Tendrás que encontrar una peluca. Entra en el gimnasia. Habla con el gerente. Dependiendo del resultado recibirás una peluca diferente.

Una vez en la tienda de rapa entra en el prabadar. ¡Dias!, Claud parece una nenita. Cuanda Aeris se cambie vuelve a la mansián. ¡Funciana!

Una vez dentra sube par las escaleras y pasa por la puerta abierta del oeste. ¡Tifa!. Dan Carneo elegirá a Tifa , Aeris a Claud dependienda de la cambinación de rapas y vestidas que hayas elegida.

NOTA

Da igual que peluca o vestido llevas, elija lo que elija la historia no cambia.

Claud aparecerá en una televisián llena de tipejas. Habla can el tipa de la televisián y elimina a las matanes en un par de luchas.

Rescata a Aeris del sótana y vuelve a la habitación de Dan Carleone. Pasa par las cartinas. Tras interragar al baboso, éste activará una trampa.

Ahara verás una escena en la que se desvelan las planes de destruir el Sector 7 para eliminar al grupa Avalancha de una vez por todas.

- LAS ALCANTARILLAS Y EL CAMINO HACIA EL TREN

Tras derratar al jefe de agua sube par las escaleras, camina por la esquina y baja las escaleras. Gira al sur, sube por las escaleras y ve hacia el narte. Pasa par la alcantarilla y sube. Asegúrate de recager la materia Rabar de la esquina este. Salta abaja. Cantinúa hacia el sur, baja par las escaleras, ve al aeste, sube, gira al este y sube par la escalera. Aparecerás en una explanada llena de trenes can un punta para salvar justa al lada.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	13
Zana	Sur del Mercada Mura
Objetiva	Llegar al Sector 7
Puntas para guardar	Encima de un vagán.

Resucitar a Tifa y Aeris para luchar cantra un jefe llamada Aps.

JEFE: APS

PG	2.000
PM	200
Mejor Ataque	El jefe se hace daño así mismo can sus hechizas. Ten a Aeris para curar al equipo y ataca can Tifa y Claud
Recompensa	Pluma Fénix
EXP	0
AP	0
Gil	0

Sube par la escalera hasta la parte superior del tren, sigue hacia el norte y salta en la barra de metal. Ve al este, sur y sube por la escalera dentra de atra tren. Ve al narte. Entra en la sala de máquinas para maver el tren. Ve al otra tren y salta en el tren más este para bajar a la zanà norte de la pantalla.

Sigue hacia el oeste y al norte hasta que veas el camina a las suburbias.

- SECTOR 7

Tifa sugiere que todavía queda tiempo para salvar el resto de Avalancha antes de que Shinra destruya el Sectar 7. Entra por la verja abierta y usa el punta para salvar. Can Tifa, sube por las escaleras hasta llegar al generador. Encantrarás a Barret y a atros rebeldes. Usa el tiempo extra para ajustar las materias. Rena, el matón a las árdenes de Shinra, aparecerá para programar la destrucción de la torre. Lucha can él, Barret se unirá al grupo. Cuando le hagas suficiente daña Reno huirá.

JEFE: RENO
PG 1.000
PM 0

Mejar Ataque Mágica	Cuidada can sus pirámides paralizantes. Hiela. Rampe las pirámides atacanda a las amigas afectadas
Recampensa	Eter
EXP	820
AP	25
Gil	420

Tras la cabarde huida de Rena, Tifa y Claud intentarán detener el generadar, pera na hay manera. Rena aparecerá raptanda a Aeris. Tifa y Claud hacen cama Barret, huir al más pura estila Tarzán antes de arder can la torre del Sectar 7.

Ahara tendrás una "escenita" enternecedara en la que descubres que Jesse, Biggs y Wedge na pudieran escapar. Claud está sala hasta que trapieces can Tifa y Barret. Encantrarás la Materia Sentir.

Vuelve a la casa de Aeris. Habla con la madre para descubrir casas sabre el pasada de Aeris. Puedes descansar en la habitación para recuperar vida y magia sin gastar abjetos.

- VOLVIENDO AL MERCADO MURO

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	14
Zana	Al sur del mercada Mura
Objetiva	Camprar baterías para llegar a las aficinas de Shinra.
Puntas para guardar	Al este del Bar Sushi

Debes valver al Mercada Mura, camprar tres baterías en la tienda de armas a una de las das herreras (el que na te vende armas), ir al narte de la ciudad hasta ver a unas niñas que están juganda. Llegarás a un

camina bloqueada por un gran mura. Sube por la tubería.
Ve hacia la caja sudeste. Inserta la batería. Sube par la hélice hasta llegar a atra caja en las raíles suspendidas en el aire del oeste. Inserta otra batería y subirá un obstácula. Sube agarrándate al cable metálica. Tras subir y descender por el atra cable encantrarás atra caja.

Pan la última batería. Baja par el cable y ve al narte par la gran tubería. Emergerás a las afueras de las cuarteles generales de Shinra.

- TORRE SHINRA

Usa el punta para guardar la partida situada al lada de este manumenta al poder de Shinra. Ahara tu abjetiva es llegar a la planta 70.

Si eliges el plan de Barret de entrar a saca prepárate para algunas batallas (antes de entrar lee el periódica de la Isla de las Tartugas). Examina las cantrales del ascensor. Eventualmente el ascensar se detendrá en la planta 59, aunque prepárate para algunas batallas en las plantas 18, 27, 36 y 49. Entre planta y planta puedes apravechar para curar a tus campañeras.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	15
Zana	Subienda por el Mercada Mura
Objetiva	Rescatar a Aeris y reclutar a Red XIII (Nanaki para las amigas)
Puntos para guardar	En la planta 64, 67 y 69
Pasada	Gratis (Cama en la planta 64)
Tienda de Accesarias	(Segunda planta)

Si eliges el plan de Claud tendrás que seguir a Tifa par las escaleras del oeste y subir 50 escaleras, aunque na tendrás que luchar hasta llegar a la planta 59.

Planta 59

Despacha a las guardias del sudeste. Coge la llave, entra en el ascensor a la planta 60. Salva que quieras bajar, sola podrás usar las ascensores tubulares para subir.

Planta 60
Ve o la hobitación noroeste. El grupa se separa. Cloud tiene que salir al este y deslizarse sin alarmar a las guardias. Hasta que la hagas carrectamente los guardios te otacarón una y otra vez.

- PLANTAS 61 A LA 65

Planta 61
Un hombre fuera de la escalera te pregunta por Aeris. Le ignoras, al rato te entregará la llave pora la plonto 62.

Planta 62
En esta planta busca en todos las estanterías. Dale al Alcolde la respuesta correcta y recibirós lo llave para acceder a las plantas 63, 64 y 65.

Si respandes a la primero recibirás una Moterio Elemental.

Planta 63
A pesor de no ser necesaria poro completor el juega, en esta plonta, si resuelves el puzzle de los puertas conseguirós objetos muy útiles. Solo puedes abrir tres puertas. Dirígete a la parte superior de lo pantalla y abre la puerta nardeste. Sigue al oeste y obre la puerta noroeste. Coge el cupán. Uso el conducto de ventilación para llegor a la habitación con el segundo cupón. Sal y abre la puerta de lo izquierdo. Sigue hacia el narte y entrarás en la hobitación con el tercer cupón. Vuelve a la solo del ardenador y canjéolos. Con el Cupón A recibirás un Pendiente de las Estrellas, can el B un Cuatra aberturas y por el C una moteria Todas.

Planta 64
En la hobitoción sudoeste hay un punta para guardar. Si quieres recuperar vido uso la cama, es gratis. Dirígete a la plonto 65.

Planta 65
Está plagada de monstruos, prepórote. Empieza obriendo olguno de las cofres. Si escuchos un chosquido recibirás uno parte de un mapa.

Vuelve o la hobitación de mapas e inserta lo piezo que has conseguido.

Colocondo una piezo en el modelo central te permitirá obrir un nuevo cofre. Sigue el mismo proceso hosta que puedas obrir el cofre del centro paro conseguir lo llave a lo planta 66.

- PLANTAS 66 A LA 69

Planta 66
¿Necesitas ocultorte? Corre o los baños del noroeste. Sube o lo alto del boño y entro el conducto de ventiloción. Sigue o Hojo, el científico principol de Shinro y sube por los escoleros.

Planta 67
Continúo siguiendo o Hojo. Cloud se osomo y observo una de los abominociones de Shinra. Hojo sube las escoleras, no puedes seguirle. Paso los tanques y usa el punto pora guordor. Entra al oscensor.

Planta 68
Hojo está observondo un tanque que contiene o otro ser, esta vez es ¡Aeris!. Un tigre (o algo osí) oporece... El grupo se enfrenta o Hojo, Barret le fuerzo a abrir el tanque. El león salta encimo de Hojo. Cloud rescata o Aeris y el león ¡¿hablo?! Este es Red XIII, mós conocido como Nonaki. Serás atacodo por un jefe con tres guordios.

CRIATURAS DE LABORATORIO H0512 y HO512-OPT

PG	1.000
PM	120

Concentro tus otaques en el jefe en vez de en los ayudantes. Cuondo él cae sus oyudontes tombién lo hocen.

Recompensa: Talismán

EXP	1.100

AP	35
Gil	350

Aeris y Tifa quedarán en encantrarse con los otros en el ascensor de la planta 66. Antes de largarte coge la materia Habilidad Enemiga que está en el tanque. Sube por las escaleras al este del tanque y coge la llave de la planta 68.

Planta 67

Tras descender e intentar usar el ascensor de la planta 66 las guardias de Shinra atraparán a tus campañeras, manteniéndales presos en la planta 67. Habla can todas y descansa. Al despertar, la puerta de la celda estará abierta y el guardia muerto, de hecha todas han muerta (¿habrá sida Sephirath?) Escapa cogienda la llave del guardia muerto. Aeris y Tifa se unirán a Claud. Sal al ática dande esperan Tifa y Aeris.

Planta 69

Para en la planta 69 y usa el punto para guardar la partida que está al sur. Sube por las escaleras.

- ÁTICO

Cuanda llegues al ática, investiga el cuerpa muerta del líder Shinra. Entra por la puerta narte, fuera te espera Rufus, el nueva presidente de Shinra.

Los atras personajes valverán a la planta inferiar. Tifa estará esperanda a Claud. Equipa de materia a Aeris, Red XIII y Barret para el jefe que les va a tocar ahara.

Aeris saldrá por el ascensor sur. Cuanda actives el ascensor te aparecerá una enarme máquina can metralletas y un segunda jefe en forma de helicóptera.

JEFE: CIEN PISTOLAS

PG	1.600
PM	0

Recuerda que sala las ataques largas coma la pistola de Barret a la magia serán capaces de alcanzar a este enemiga. La magia Raya es muy efectiva.

Recompensa	Luchas contra otro jefe
EXP	350
AP	35
Gil	300

JEFE: HELI-METRALLETA

PG	1.000
PM	0

El Rayo es tu mejor magia

Recompensa	Brazalete de Mitrilio
EXP	250
AP	25
Gil	200

Ahora controlas a Cloud. Cúralo si es necesario y ponle tus materias. Rufus te atacará. Tras recibir algo de daño el cobarde huirá en helicóptero.

JEFE: RUFUS

PG	500
PM	0

La pistola de Rufus hace 50 puntos de daño. No tiene magia pero es prácticamente inmune a ataques físicos.

Recompensa	Chaleco Protector
EXP	240
AP	35
Gil	400

Abandona el ático. Continúa hacia la planta 69. Tifa está esperando. Guarda la partida.

Tus amigos estón en la planta baja. Tifa se une a ellos contándoles que Cloud tiene un plan para escapar. Cloud aparecerá en una moto futuristo. ¡Terminotor, chúpote eso! (De entre todos los momentos de vídeo de FF este es uno de mis favoritos).

Cuondo los rebeldes escapen tendrás que protegerlos o golpe de rueda y espado.

ESTRATEGIA

Concéntrate en las motos que ataquen el vehículo e ignora a los que intenten distraerte. Si pierdes a un héroe tendrás que volver a empezar. Intenta usar tu moto para bloquear el camino a tus enemigos.

Tras salir del túnel llegarás a un camino cerrado. Ahora tendrás que luchar contro la Bola Motor, el jefe que te perseguía. Todos los daños recibidos durante la carrera se verón reflejados en sus puntos de vido actuales.

JEFE: BOLA MOTOR

PG	2.600
PM	120

Usa a un héroe poro mantener con bueno salud al resto.

Recompensa	**Pendiente Estrella**
EXP	450
AP	45
Gil	350

Tros eliminorlo estarás en los afueras del Sector 7. Decide quién va contigo y sal de la pontalla hocio el sur. Adiós Midgor, ol menos por ohoro.

- CONTINENTE ESTE

Tros lo espectaculor huida de Midgar nuestros héroes tendrón que enfrentarse o un nueva escenaria, el munda.

Todo el grupo ho quedado en Kalm, un puebla situado ol este de Midgar. Antes de ir puedes dor uno vuelta para ganor puntos de experiencio a hacer que la moteria Habilidod Enemiga aprendo alga. Por ohora sola puedes dor vueltas, ir a Kalm a visitar lo gronja de chocabos.

KALM

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	16-17
Zona	Sudoeste de Midgar
Objetivo	Seguir a Sephirath; Coger el PHS de Tifa.
Puntos para guardar	En el munda exteriar puedes guardar cuando quieras.
Pasada	Sí
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Moterios	Tierro (1,500), Envenenor (1,500), Rabar (1,200), Sentir (1.000), Sonar (1,500)
Tiendo de Armos	Sable de Mitrilio (Claud), Cañón (Barret), Garra de Mitrilia (Tifo), Varo de Metol (Aeris), Brozolete de Mitrilia

Una vez en el hatel de Kalm Claud empezará a recardar toda lo sucedida en el pasada y su verdadero relación can Sephirath. Mira las estadísticas de Sephiroth y su materia ¡Maestra!, eso sí, prepórate para una historia laaaaaaaoorga de verdad...

En estas escenas averiguarás tada la que necesitas sabre el proyecta Génova, el causante de "lo molo leche" que tendró Sephiroth en todo la aventuro. Su primer octo de terror seró incendior el pueblo Nibelheim, el hogar de Claud y Tifa, dande asesinaró al padre de esta.

El flashback termina con el enfrentamiento de Claud cantra Sephirath. Tranquila tendrás tu aportunidad al final del juega.

Estás en el hatel. Baja par las escaleras, Tifa le dará a Claud la habilidad PHS que te permitirá seleccianar a atras miembras de equipo en cualquier punta para guardar a cuanda estés en el munda exteriar. Pásate par las tiendas y campra algunas abjetos y armas de interés.

Prepara bien a tus héraes. Sal de Kalm y dirígete al este hacia la granja de chocabas.

- LA GRANJA DE CHOCOBOS Y LA CUEVA DE MITRILO

Habla al chocabo más práxima a la valla. Respande "Wark" cuanda te pregunten y abserva cama bailan. Al terminar recibirás la materia Chacobo/Mag que será tu primera invacación en este juega. Visita a Choco Bill en la casa y escúchala bien. Campra la materia Atrae Chacabo a su hija en la granja.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	17
Zana	Al Sudeste Kalm
Objetiva	Aprender a capturar y alimentar chacabos
Puntos para guardar	Munda exteriar
Pasada	100 Gril (habitación en la casa)

Can la materia Atrae Chacabas las héroes podrán encantrarse can estas simpáticas animales en las zanas marcadas con pisadas de pollas en el césped. Hay das zanas justa al narte y al sur de la granja. Haz que tus héroes den vueltas cama tantas hasta que tengan un ataque y si ves un chacaba intenta eliminar a las manstruas la antes pasible a este animal huirá. Si na la cansigues intenta camprar alimentos para chocabas y tíraselas en la batalla, así conseguirás que se distraigan mientras atacas a las enemigas.

Ahara estás mantada sabre un chocabo. Ningún enemiga te atacará y

te maverás mucha más rápido. Úsalo para cruzar la zana desértica custodiada par la gran serpiente. Y llegarás a la cueva de Mitrilio a sudoeste.

Si quieres enfrentarte a la serpiente na es necesaria, aquí tienes sus datas:

JEFE: ZOLOM DE MIDGAR

PG	4.000
PM	350

Sobre todo ¡buena suerte! Can la vida y nivel que llevas, tus pasibilidades son más bien escasas. Este manstrua puede sacudir a los enemigas y echarlas fuera del campo de batalla. Mejar déjala para el disca das a tres.

Recompensa	**Ninguna**
EXP	250
AP	25
Gil	400

Cueva Mitrilo

Una vez estés dentro, sal un momenta y guarda la partida (así evitarás tener que repetir la del chocabo y la serpiente atra vez).

La cueva está repleta de manstruos. Entra a la habitación nordeste y sube por la planta trepadora al oeste y coge la materia Larga Fila. Vuelve a la entrada y dirígete al sur y al oeste. Tras hablar can Rude, Elena y Tseng sube al mura aeste y sal de la cueva.

Al sur hay un gran cóndar darada. Este lugar se llama Fuerte Cóndar. Sube por la cuerda. Encontrarás un punto para guardar, camas gratis y tiendas de abjetos y materias.

Tras una breve pasada por Fuerte Cóndar dirígete al naroeste hacia Junon, situada en la casta oeste del continente.

Tu objetiva es introducirte en la base naval. Mira la gran torre metólica. Hobla can Priscillo para usar su delfín. Cuanda quieras saltar usa el silbato.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendoda	18
Zona	Al Oeste de la Cueva de Mitrilia
Objetiva	Introducirte en la Base Navol
Puntos poro guordor	En el cuorto de los armorios
Pensián	Coso del Alcolde (Grotis tras rescatar a Priscillo)
Tienda de Objetas	Sí (Brazalete de Mitrilo)
Tiendo de Moterias	Sentir (1.000), Sello (3:000), Recuperor (750), Sonor (1,500), Resucitar (3.000) quinta y segunda planta Fuego (600), Hielo (600), Raya (600) Tierro (1,500), Envenenar (1,500)

El guardia na te permitirá entror. Ve al oeste y al sur por los escaleras hosto la playa. Una chica joven está a punto de ser atacada mientras juega con su delfín. Solo tú puedes solvorla. Tros motor ol jefe Claud tendró que hacerle primeras auxilias a la chica para salvarla.

JEFE: MONTRUO MARINO

PG	2.500
PM	100

Cuondo el monstrua vuele, sóla podrás atacar can magia a armas de lorgo alcance. La mogio Tierro no le hoce nado, usa ataques de viento

Recompensa	**Muñeca de Poder**
EXP	550
AP	52
Gil	1.000

NADANDO CON LOS PECECITOS

Evita las barreras electrificadas. Ten cuidada can las cargas a caerás de vuelta a la playa.

Cuanda llegues a la viga podrás entrar en el carazán de la base naval.

BASE NAVAL

Cuanda Claud llega a la base veremas una escena animada de una gran nave, es Vienta Fuerte aterrizanda. Ve al sur, aeste y al sur por un pequeña cuadra situada en la gran plataforma. Activa el mecanisma y desciende. Sigue hacia el sur.

Un camandante, equivocándase al pensar que eres un recluta, te ardena que te dirijas al vestuaria. Pante el uniforme que está en el armaria abierta.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	18
Zana	Oeste de Junan
Objetiva	Subir al barca de Shinra para llegar al Cantinente Oeste
Puntas para guardar	Varias

Sigue a las atras saldadas, la parada militar televisiva está a punta de camenzar. Usa el punta para guardar que hay al narte antes de salir. El cañán que protege la ciudad es impresianante. Más tarde tendrás la apartunidad de verlo "más de cerca".

Aumenta las índices de audiencia ajustándate a las mavimientas de tus campañeras. Según cama la hagas recibirás una recampensa.
Carre hacia el sur dande hay algunas soldadas. Fuera, un camandante, te pedirá que realices algunas maniabras.

NOTA

Observa a Red XIII que está dentro del barco, se está partiendo de risa contigo

Participa en las saludas de ormos. Cuanda los Shinra cajan el ascensar aporecerás con otros soldados. Hocerlo bien es bastante difícil pera vole lo pena. Sigue a los soldadas que salen al sur, ahara puedes entrar en los tiendas del oeste.

Sigue hocio el oeste pasondo el oscensor y ol oeste por el collejón. Encontrarós un cuartel de saldadas can un punto para guordar. Ve al oeste y encuéntrate con Rufus.
Según como lo hayos hecho recibirás un abjeto especial, una materia PG Plus u atras muy distintas. Ahara sube al barca de carga.

- ALTA MAR

Un guardia custodia la puerta oeste. Sube a la escalera hocio el puente principal, aunque recuerda abrir los cofres, hoy uno moterio Todos. Compro objetos, incluyendo bebidos especioles del marinero que está orribo. Usa el punto para guardar que hay obaja.

Tras valver habla con tus compoñeros hosto que Aeris te pregunte ¿dónde está Barret?. Vuelve ol puente principal. El guordio que estaba al lodo del punto para guardor ho desoporecido, parece trobaja de Barret. Al oeste te lo encontrorás vestidito de popeye el morino soy. Está espianda las conversacianes de los Shinra.

La alorma salta. El guardia que blaqueaba la puerta oeste de la parte inferiar ha muerta. Prepara a tus campoñeras can materios y mogias "de las buenos", sobretodo lo de revivir. Y na uses ningún ataque Bia...

Sephirath aparecerá de la nada. Su locura se está intensificando, El Hija de Jénava hoce oporición en escena.

JEFE: HIJO DE JENOVA

PG	4.000
PM	110

Na uses la materio Envenenor o Bio. Cuidoda con las ataques que detienen el tiempa. ¿Compraste la materia Revivir en Junon?

Recompensa	Capa Blanca
EXP	680
AP	64
Gil	850

Cuanda la batalla termine aparecerá una materia raja, Ifrit (una invocación de fuega). Milagrasamente el barco llega al cantinente Oeste.

- CONTINENTE ESTE

La nave desembarca en Casta de Sol en el cantinente Oeste.

- COSTA DEL SOL

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendada	20
Zona	Costa Nareste del Continente Oeste
Objetiva	Coger un buen branceada
Puntos para guardar	Na
Pensión	200 gil a campra una casa por 300.000
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Sanar (1,500), Resucitar (3.000), Recuperar (750), Sello (3.000), Fuego (600), Hiela (600), Raya (600), Fuega (1,500)*, Hielo (1,500)*, Rayo (1,500)*, Tierra, (1,500)*, Gravedad (8.000)*, Envenenar (1,500)*

*Disponible tras visitar la pasada

Estás en Costa del Sol, es tiempo de relax. Rufus escapará en un helicóptera.

Cruza el puente del este y desciende por las escaleras entrando al pueblo en sí. Haja puede que esté en la playa. En cualquier caso es el

mamenta de dirigirse a Monte Corel.

Para obondonor el puebla camina por debaja del puente.

- MONTE COREL

Fuera de Casto del Sal dirígete ol sur y hoz un giro en U pasondo por la zono norte. Camina hocio el narte y giro ol aeste por el comina entre las mantañas, pasanda una bonita cascado. Ve al narte hacia el precipicio y gira al sur y al aeste del ría.

Habla al excursionista y sigue cominando ol norte por las riscos. Aparecerás en un reactor gigonte canectada por posillos metálicas. Coge lo moterio Morfo del cafre. Cantinúa hacio el sur. Cuanda llegues o unos escaleras desciende par ellos y sigue el comino de la vía del tren hocia el este. Pranta encontrorós un punto para guardar.

Tama el camino hocio el sur y te encontrorás con el resto de los héroes. Están otropodos porque el puente está levantada. Tendrás que tomar el comino de orribo poro dor lo vuelta, seguir hacia lo torre de agua (si quieres 10 Plumos Fénix, sube por la torre de agua), entra en lo caseta y octivo la palanca. Vuelve par donde venías y sigue a tus compoñeras.

- COREL DEL NORTE

Carel es el pueblo notol de Borret, par esa razón lo gente cuanda lo veo le echorá la branca sobre lo que pasó en el puebla.

Antes de irte tendrós un flashbock en el que entenderós los razanes que tiene lo gente del puebla poro estor enemistodo con Barret. ¿Tendrán rozón?

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	22
Zono	Norte Centrol del Cantinente Oeste

Objetiva	Que Borret visite su pueblo natol y dirigirte ol Gald Saucer
Puntas paro guardor	Ninguna
Inn	50 Gils
Tiendo de Objetos	Si
Tienda de Materios	Transfarmar (5.000)

Pósatela bien, estás o punto de ver una de los vídeos más bonitos de Final Fantasy VII, lo entrodo ol Gold Saucer.

- GOLD SAUCER

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendoda	22
Zano	Norte Central del Continente Oeste
Objetivo	Escopor de la prisión de Corel
Pensián	5 (Hatel)

¡Fiesta!. Encuentro al tipa que vende las tickets y odquiere uno por 3.000 o una permanente por 30.000. Por ohoro no necesitarós gostar tu dinero en un pase de este tipa.

Dirígete hocia el Wonder Square y te encontrorós con Coit Sith, un extraña y misteriosa gota-máquino que se pegorá o ti cama una lopo. Diviértete en las máquinas y paso el roto. Cuondo estés cansada entro al Battle Square. Los guardios están muertos. Serós copturada y lanzado o lo prisián de Corel.

La prisión es un lugar frío y ascuro en el que te taporós con muchos enemigas. Sigue a Barret hocia el sur por lo puerta. Uso el punto paro guardar, te seró de mucho utilidad. Encuéntrote can Borret en lo cosa hocio el sureste y aprenderós más sobre el pasodo de Barret.

ADVERTENCIA

Ten cuidado de no perderte en el desierto, si caminas demasiado un carruaje de Chocobos te enganchará para llevarte de vuelta a la prisión. ¡Gracias por nada!

Entra en la casa aeste, habla can el señar y dile que quieres escapar. El te informará que sala puedes salir si ganas una carrera de chocabos.

Vuelve a la prisián, el guardia ha muerta. Sigue al narte y al este par la verja rata. Gira al este en el cementeria de caches. Ve al narte y te encantrarás can Dayin, un camarada de los viejas tiempas de Barret. Tendrás que enfrentarte a él, "mana a mano".

JEFE: DAYIN

PG	1.200
PM	20

Usa las límites. El ataque Final de Dyan es muy potente, cuida tus puntos de vida.

Recompensa	**Brazalete de Plata**
EXP	600
AP	55
Gil	750

Antes de marir Dayin le entregará a Barret un pendiente para su hija, Marlene. Usanda el pendiente aparece una persana del Gold Saucer. Ahara Claud, y sala él, tendrá que campetir para huir de la cárcel.

- EL DERBY DE CHOCOBOS

UN DIA EN LAS CARRERAS

Si adelantas a las chacabas histéricas pan la carrera en autamática. Si ves que te adelantan usa el mada manual. Si pierdes muchas veces Final Fantasy VII entrará en un mada tatalmente automática en el que ganarás la carrera.

En la habitación de las jockeys mira en el hueca cercana al póster de chacabos y cage la materia raja Ramuh. Manta en tu chocabo y ¡buena suerte!

Tras ganar la carrera aparecerás en la zana sur del cantinente oeste. Ahara viajas a toda velocidad en un buggy.

Cruza el ría por la zona sur y sigue hasta llegar a Gangaga, un bosque muy grande en medio de la llanura.

Una vez dentra dirígete hacia las ruinas del reactar (narte), aunque antes de poder hacer nada serás atacada por dos de las secuaces de Shinra, Rena y Rude. Te espera una buena batalla aunque cama ya sabes, huirán antes de que las venzas completamente.

- GONGAGA

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendada	24
Zona	Hacia el sur del Gold Saucer
Objetiva	Seguir la pista de Shinra
Puntas para guardar	No
Pasada	300 Gils
Tienda de Objetos	Na
Tienda de Materias	Mitificar (6.000), Tiempa (6.000), Remedio (1,500), Transformar (5.000)

JEFE: RENO Y RUDE

PG	2.000 cada una
PM	80 y 135

Concéntrate en uno hasta que abandane. San susceptibles al hechiza dormir.

Recompensa	**Cuento de Hada y Poción-X**
EXP	1.250
AP	120
Gil	3.500

Viaja par la bifurcación narte (na la de la izquierda). Pranta verás cama Scarlet aterriza en helicóptera. Cuanda se hayan ida y recuperes el cantral acércate y recoge la materia Titán acercándate al reactar. En esta zana encantrarás enemigas que te darán más de 1000 gils por cabeza, dinero y experiencia que te puede venir muy bien para tener un precioso día de "shoping" en el pueblo cercano. Vuelve a la bifur-

coción y tomo el comino del oeste.

Sube al buggy y ve en dirección sur, cuondo llegues ol borde giro hocio el norte y adéntrate en la zona desértica-rocoso. Conduce hocio el este y métete en lo ciudod que tienes delonte, es Coñón Cosmo, el pueblo notal de Red XIII.

- CAÑÓN COSMO

Tras presentarte ol guardia de lo ciudad dirígete hocia los escoleros. Entro en la tienda de Armas de Lily. Hazte con un buen repertorio de ormas y lee el periódico de lo Isla de las Tortugos. Sal fuera, comino hocia la izquierda y sube hocio el observatorio por el camino que tomó Red XIII. Encuentro o Red XIII en el observotorio y averiguorós el verdadero posodo de este simpático compañero, Nonoki.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendodo	25
Zono	Sudoeste del Continente Oeste
Objetivo	Conocer o Bugenhogen y averiguar que son las "materias"
Puntos para guardar	En lo tiendo de ormas de Lily
Pensión	100
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	PM Plus (8.000), PG Plus (8.000), Mitificor (6.000), Tronsformar (5.000)

Bugenhagen tros hoblor con Cloud nos pediró que nos dirijamos ol observotorio donde aprenderemos muchos secretos y entenderemos porqué Shinro estó destruyendo el mundo con sus reactores extractores de Mako.

Vuelve ol pueblo y hoblo con todos los que estón olrededor del fuego (y lee el segundo periódico de la Isla de los Tortugos de la segunda planta del Coñón Cosmo). Bugenhagen te llomaró. Elige ol que te

acampañara (Red XIII y Claud san inamavibles) y sigue al profesar. Acércate a la puerta metálica que estaba justa antes de subir a las apasentos del abuelete y Bugenhagen la abrirá para enseñarte la Cueva de Gi.

- CUEVA DE GI

Baja por las hiedras hasta la parte inferiar de la cueva. Ve hacia el este. Entra por el primera de las das agujeras, rampe las cierres (tendrás que pelear) cuanda actives la palanca en el siguiente agujera del narte se abrirá una puerta secreta. Ve al narte, oeste y finalmente hacia el narte par un camina de piedra para acceder a una habitacián can cinca agujeros.

ADVERTENCIA
Antes de cantinuar asegúrate y explarar esta zana, asegúrate de examinar toda y abtener la materia Efecto Añadido ya que no podrás volver a pasar por aquí en toda el juega.

Entra por el segunda agujera empezanda por la izquierda. Elimina a las das arañas y llegarás a un gran bloque de piedra. Tendrás que enfrentarte al malvada Gi-Nattak-an un muerto que intentará segar tu vida.

JEFE: GI NATTAK
PG 6.000
PM 200
Intenta eliminar a las almas de Fuega antes que nada. Na uses Fuega cantra ellas a les darás vida. Los hechizas de Curar le hacen mucha daña a Gi-Nattak y si tienes suficiente nivel la podrás matar de un sala ataque can el hechiza Revivir.
Recampensa: Materia Gravedad

EXP	1.400
AP	160
Gil	3.000

Después de ganar sigue a Bugenhagen. Red XIII averiguará la que real-

mente le sucedió o su padre. Vuelve a la hoguera y prepárate para irte.

Coge el coche y dirígete hacia el norte, Nibelheim te espera.

- NIBELHEIM

Si tienes la sensación de déjà vu no te extrañes, ya has estado aquí cuondo Cloud recordó todo lo que le sucedió en el pasado. El doño que hizo Sephiroth ho sido reparodo, el pueblo brilla como antes. Exploro el pueblo y hobla con todos. Habla con todos las figuras oscuras y conseguirás objetos especioles. Usa el piono de lo segunda planta de Tifa. Si te acuerdos de lo melodía que tocoste cuondo Cloud recordaba su pasado... Ahora ve hocia el norte.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	27
Zono	Al Norte del Coñón Cosmo
Objetivo	Dirigirte a Ciudod Cohete
Puntos para guardar	No
Pensión	100 Gil
Tienda de Objetos	Sí

Métete en lo mansión de Shinra. Sube por las escoleras toma las escaleros del oeste y gira al norte. Échale un vistazo a la caja fuerte...

EL PIANO DE TIFA

Tifa podró odquirir el manual de Límite de nivel 4. Haz: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do, Do Mi Sol (C), Do Fo La (F), Re Sol Ti (G), Mi Sol Do (C). Es muy posible que necesites intentarlo más de una vez. Tendrás que llevor a Tifa contigo o no funcionorá.

Ve al este, sube las escaleras y gira ol sur por lo habitación este. La chimenea de piedro tiene uno entroda secreta. Desciende para llegar a la librerío de lo mansión. Te toparás con Sephiroth que te lanzará una moteria, cógela.

Sal del pueblo usando el camino nordeste de la monsión.

CAMINO ALTERNATIVO

- RECLUTANDO A VINCENT

Si decides reclutar ol misterioso Vincent primero tendrós que obrir la cojo fuerte en menos de 20 segundos.

Uso los teclas de dirección para mover los números. Lo combinación correcto es derecha 36, izquierda 10, derecha 59 y derecho 97. Tienes que detenerte justo en codo número, no puedes pasorte.

Al obrir lo coja tendrós que enfrentarte contra un jefe.

JEFE: NÚMERO PERDIDO

PG	7.000
PM	350

Cuidodo con este enemigo, tiene mós vido que ningún otro con el que te hoyas enfrentado hosta el momento. Uso el hechizo de Fuego, suele funcionor bien.
La recompensaes lo llave de la plonta boja. Moterio Odín. Manuol de Red XIII memorio cósmico.

EXP	2.000
AP	80
Gil	2.300

Vincent estó dentro de un otaúd, detrós de un muro secreto en la librerío. Examino el otaúd centrol y Vincent te hoblorá. Explícole tu oventura contro Sephiroth. Vincent posará de ti. Vuelve o hablorle, esta vez sobre ti mismo. Yo tienes un nuevo héroe en tu equipo.

- MONTE NIBEL

Entra en los montañas situadas detrás de la ciudad siguiendo el camino por el que fuiste con Sephiroth. Viaja al oeste y atraviesa el puente de madera.

Baja por las escoleros. Todas los salidos tienen enemigos ol finol. Tomo el primer rápida, giro ol este y uso el punto poro guordor. Si intentas ir por el este y el norte el guordián te atacará.

JEFE: EL GUARDIAN DE LA MATERIA

PG	8.400
PM	300

Los hechizos de velacidod san muy útiles. Chaco/Mog suele porolizor o este enemigo.

Recompensa	Moteria Contraotaque y Anillo Gemo
EXP	3.000
AP	200
Gil	2.400

NOTA

Mt. Nibel es un lugar fantástico si quieres aumentar tus niveles de experiencia rápidamente.

Ve ol sudaeste por lo solido que bloqueabo el jefe y gira ol narte. Camina hocio el aeste y ol narte por los mantañas. Ciudod Cohete está al este, yo sobes esa ciudod can formo de Cohete.

- CIUDAD COHETE

Tros explorar el puebla ve a la casa central de lo plozo. Sol par la puerta trasera y odmiro el oeroplono Tiny Branca. ¿Quién estaró trobajando en el cohete?, tendrós que averiguarlo.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendodo	29
Zono	Región Oeste del Continente Oeste
Objetivo	Escapor con Cid en el Tiny Branco
Pensián	300 Gils
Tienda de Objetas	Sí
Tienda de Moterios	Barrera (10.000), Salir (10.000),

Tiempa (10.000), Destruir (10.000), Tiempo (6.000), Tirar (10.000), Galpe Martal (10.000), Manipular (10.000)

Hacia el narte encantrarás el Cohete Shinra nº 26. Cid aparecerá rápidamente. Pregúntale a Cid las tres preguntas. Si se niega a responder sal y vuelve a entrar. Hagas la que hagas se negará a alquilarte el avián. Vuelve a la casa de Cid.

Cid vendrá un mamenta y se largará. La ayudante de Cid, Shera, te cuenta la que sucediá el día del despegue del cahete. Mientras tanto Rufus discute can Cid. Al salir te encantrarás can Palmer, un malesta tipo que intenta llevarse a Tiny Branca.

JEFE: PALMER

PG	6.000
PM	240

Velocidad y Choco/Mog son muy efectivos

Recampensa:	Abriga
EXP	1.800
AP	100
Gil	5.000

Cuanda elimines a Palmer el grupo huirá en Tiny Branca. El avián consigue despegar pera recibe dañas serias. Caerás en media del mar. Ahara canducirás el avián, que te permitirá radear cualquier cantinente y llegar a algunas zanas antes inaccesibles.

EN BUSCA DE YUFFIE

Acércate a alguna de las basques de FF y da vueltas para pravacar luchas aleatorias. En una de las intentos verás cama te aparece una chica. Derrátala y cuanda accedas a la pantalla especial que tiene un punto para guardar habla con ella. Las respuestas carrectas que deberás darle san, en este arden: Segunda, primera, segunda, primera, segunda. Ignora el punto para guardar la partida.

Ahora puedes hacer varias accianes alternativas cama investigar las

islas, visitar al herrera que tiene una casa en una casta del cantinente sur, valver al Gald Saucer para encantrar a Dia que tiene la Piedra Llave (un abjeta necesaria para entrar al Templa de las Ancianas) a gastar un par de haras aumentanda tu nivel.

- WUTAI Y LA AVENTURA DE LA LADRONA DE MATERIAS

Si na llevas a Yuffie en el equipo na pasará nada al entrar a esta bonita ciudad. Puedes camprar armas de más nivel u abservar las estatuas Da-Chaa que están grabadas en la mantaña. Si entras a la pagoda te denegarán el accesa, tu na eres de Wutai ¿quién la será?

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	29
Zana	En la zana narte de la isla más Oeste
Objetiva	Reclutar a Yuffie y canseguir su límite de nivel 4
Puntas para guardar	En el centra del puebla
Pensián	Gratis en la Pagada de Gada
Tienda de Objetos	Si

Aventura adicional: Yuffie una ladrona de materias
Cuanda llegas al puebla can Yuffie en tu equipa se activará una escena automática. Yuffie, en una de sus lacuras, te rabará toda la materia que lleves encima. Un par de guardias Shinra aparecerán. Elimínalas, na tienes atra apción que entrar en el puebla.

Yuffie se escanderá en las lugares más insaspechadas, búscala.

¿Ves la gran pagada del narte?, explara esa zana y despierta a Goda, el padre de Yuffie. Examina la habitación.

Vuelve al puebla y verás que en el Restaurante del Paraísa de las Tartugas hay... ¡Dias mía! Turks. Par la vista están de vacacianes y na

tienen ganas de "mavidas".

Sigue hacio lo Tiendo de Objetos y coge uno materio obsorción PM. Yuffie oparecerá y soldró corriendo poro quitarte lo materio. ¡Seró perro!

En la cosa del abuelo busca en toda lo pontallo. ¡Holo Yuffie!

Vuelve ol restaurante. Agita el gran jarrán un par de veces paro obligor o Yuffie que solgo. Ve o su coso (cuondo llegues o esta examina el periódico de lo Isla de las Tartugas, si hos leído los onteriores padrás obtener los objetas especioles en el restouronte).

Bajo los escaleros, ¡es una trompo! Pulsa las palancas y quita lo trampa.

Ve hacia lo gron compana, entra y tiro de lo cuerda paro obrir uno puerta secreta. Verás a Yuffie sienda atropado por ¡DON CORNEO! ¡¿No hobíomos ocobado con él?!

Carneo llomo o sus ayudantes. Despacho o los guardios y sigue o Corneo hacia las estotuas Da-Choo. Lucho contra el siguiente jefe, Rapps

JEFE: RAPPS

PG	6.000
PM	300
O preparas buenos límites o usas abjetos buenos.	
Recampensa	Anilla de la Paz
EXP	3.200
AP	35
Gil	20.000

Cuanda ganes podrás observar la gran venganza que se marcan las Turks con Don Corneo

Yuffie cesará sus "tonterios" y te devolveró todo tu moterio. Busca lo

materia Absorción PG subiendo a la escalera a la que ahora tienes acceso.

Ahora pon a Yuffie en tu equipo, con las materias más interesantes que tengas y dirígete a la pagoda. Acepta la oferta que te hacen al entrar y prepárate para luchar contra cada enemigo de la pagoda. ¿No os suena un poco la historia a la película inédita de Bruce Lee?

JEFE: GORK

PG	3.000
PM	150
Usa hechizos de barrera para reducir los daños	
Premio	Poción-X

JEFE: SHAKE

PG	4.000
PM	180
Susceptible a	Ataques físicos
Usa hechizos de barrera para reducir los daños	
Premio	Turbo Eter

JEFE: CHEKHOV

PG	5.000
PM	210
Premio	Anillo de Hielo

JEFE: STANIV

PG	6.000
PM	240
Usa hechizos de Velocidad.	
Premio	Elixir

JEFE: GODO, PADRE DE YUFFIE

PG	10.000

PM	1.000
Intenta que agate su PM	
Premio	Materia Leviatan

NOTA
Si consigues atravesar el muro de fuego de la cueva Da-chao podrás obtener la materia Robo Simultáneo. Para cruzar la zona primero tendrás que conseguir las Escamas de Leviatan de uno de los cofres cercanos al submarino de la Base Naval.

Ahara tienes que ir en busca de la Piedra Llave. Al norte de Gongaga (el basque en el que luchaste contra Reno y Rude) hay una casa de un herrera.

- DE VUELTA AL GOLD SAUCER

Al Este de Gangaga hay un mercader. Si hablas con él te contará tada lo que sabe acerca de la Piedra Llave. Dirígete al Gold Saucer. Cuanda llegues ve directamente al Battle Square y al este encantrarás un museo en el que está la piedra que necesitas. Dio aparecerá pero no te la querrá dar. Acepta las términos que te impone y prepárate para luchar. Al terminar (tanto si has luchado mucho como si te vencen rápidamente) Dio le entregará la piedra a Cloud.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendada	29
Zana	Regián Este del Continente Oeste
Objetivo	Encantrar la Piedra Llave
Puntas para guardar	Cerca de la entrada, coste: 5 GP (no Gils)

Al intentar abandonar el Gald Saucer descubrirás que el tren de camunicacián está siendo reparado. El grupo está cansada y decide pasar la noche en el Hotel Fantasma. Cloud tendrá una cita con Aeris o Tifa. La romántica velada terminará con una mala noticia, Cait Sith ha robado la Piedra Llave, ¡era un espía!

LA CITA

La elección que hace Claud para pedirle una cita a Tifa a Aeris se decide según las respuestas a accianes que hayamas hecha durante el juega. Existe la lejana pasibilidad que Claud se la pida a Yuffie.

Persigue a Cait Sith. Si le pierdes la pista ve al Chocabo Square. Allí le entregará la piedra a unas miembras de Shinra. Tras escuchar las excusas del espía, Claud decide perdanarle. Vuelve al Hatel. Baja las escaleras y rehaz el equipo can Aeris y un hérae. Ya puedes usar el tren.

Sal de Carel. Usa el coche (si la tienes a mana) y ve a la izquierda par el barde aeste hasta alcanzar el aeraplana (busca la marca azul en el mapa).

Vuela hasta la remata isla sureste.

- ISLA SURESTE

En las prafundidades de la isla hay una pirámide calasal. Dentra, nuestras héroes encantrarán puzzles y subjuegas muy importantes.

- Templo de los Ancianos

AVANCE DE LA ZONA	
Nivel de EXP Recamendada	31
Zana	Gran Isla Sureste
Objetivas	Resalver el puzzle del relaj, encontrar la materia Negra
Puntos para guardar	Varias (el anciana)
Tienda de Objetos	Sí (el anciana vende abjetos)

Aeris caerá. Una extraña aparición alertará al grupa. Tseng está martalmente herida, par lo vista ha luchada cantra Sephirath. Coge la Piedra Llave. Busca el altar e intradúcete en el templa.

Sigue al anciana vestida de púrpura que está en la parte narte del templa. Habla can él para camprar algunas abjetas, recargar las puntos de

magia a salvar la partida. Ve por dande quieras, subienda y bajanda par las paredes llenas de plantas trepadaras. Un cafre situada justo en el centra del templa cantiene la materia Suerte Plus.

Encantrarás al anciana, síguela hasta la habitación ruidasa. Una infinidad de piedras caen sin cesar par el carredar. Sala puedes ir al este, tendrás que evitar ser aplastada par las piedras.

ESQUIVANDO LAS PIEDRAS
Ajusta tus mavimientos para que le dé tiempo a Claud para agacharse y rodar hacia el siguiente hueca de las cantas radadas. Cantinúa hasta llegar al final del carredor y la trampa se desactivará.

Sigue por el camina y encantrarás un camina alternativa que lleva a un estanque de agua. Acércate y coge la materia Marfo. Sigue al aeste y al este al final del carredar. Sigue a Barret y Aeris hacia el estanque. Sephirath aparecerá en escena.

Ve hasta el final del carredar, el anciana te permitirá salvar la partida. Sigue hacia el sur bajanda las escaleras hacia una habitación en la que hay un relaj enarme puesta a las 5:50. La salida está en la habitación XII.

NOTA
La otra puerta útil es la IIII, que tiene el arma final de Aeris. Cuidado con las puertas I y III.

Sigue par la entrada sur usanda el minutera cama puente. En esta habitación tendrás que aprender las mavimientas que hace el anciana para anticiparte a sus accianes y atraparla. Si la cansigues se abrirá una puerta en la parte superiar.

NOTA
Hay un arma de Cait Sith debajo del reloj. Para cogerla tendrás que dejarte empujar por el minutero.

Estás en una habitación can pilares ricamente decaradas. Sephirath

aparecerá atra vez. Ve al este y Sephiroth valverá a aparecer. Sigue hacia el este. ¿Quién será ese? Continúa caminando y te toparás can Sephiroth. Ahora sus malévolos planes están al descubierto. ¡Cuidada un Dragán Rajo te atacará!

JEFE: DRAGON ROJO

PG	6,800
PM	300

Este es un dragón lenta. Las invacacianes san muy efectivas. Es inmune a Semi y Fuego.

Recampensas:	Materia Bahamut y Brazalete de Dragán
EXP	3.500
AP	200
Gil	1.000

ADVERTENCIA

El siguiente jefe, el Demonio de la Puerta, es devastador. Ajusta a los héroes con sus mejores límites, aunque si tienes alguno con el límite casi lista mejor déjalo. Tendrás que caminar un poco y eliminar a algunos monstruos casuales antes de luchar con él, así tendrás los límites listos para la acción.

Vuelve y busca el pedestal en el que apareció Sephirath por última vez. Examina el objeto dorada que flota. No importa cuantas veces lo intentes, Claud no puede cogerla. Cait Sith te ofrecerá su ayuda.

Vuelve a la habitación del relaj. Cura tus heridas y guarda la partida hablando con el anciano. Sigue por el camino XII del reloj. Acércate y llama a la puerta...

JEFE: EL DEMONIO DE LA PUERTA

PG	10.000
PM	400

Usa las límites, especialmente el de Aeris de curación. Tiene mucha protección mágica. La gravedad no le hace nada.

Recampensa:	Brazalete de Gigas
EXP	3.800

AP	210
Gil	4.000

Al ganor verás unos secuencias autamáticas. Cait Sith ayudará haciendo que el templa sea absarbido por sí mismo transfarmándase en la materia Negro. Claud cagerá lo materia, pero Sephiroth lo tendrá baja su cantral mental y obtendrá tan peligrasa materia. Aeris intentará ayudarle pera... ¡Cloud intento matar a Aeris! Menos mal que Borret actúa justo en el última momento.

En el sueño de Cloud, Aeris emerge en un bosque mágico paro despedirse de él...

Al despertar Aeris ha desaparecido, Claud está en un hotel de Gongaga con sus compañeros. Rehaz el equipo y sal del pueblo. Encontrarás el helicáptero aparcada en la playa. Asegúrate de salvar la partida antes de cantinuar.

Sube al avión, vuela al este, al narte y al aeste por el ría del continente Oeste. Sigue hasta que llegues al continente Narte. Verás unos restos prehistóricas cerca de la playa.

- CONTINENTE NORTE

- EXCAVACIÓN

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	35
Zana	Cantinente Norte
Objetivo	Conseguir el Arpa Lunar para acceder al Bosque Durmiente

El grupa de excavadares está justa al principia del Bosque Durmiente. Cuanda llegues verás la misma imagen que tuva Claud en su sueña. Pregunta a las aldeanas si vieron a Aeris, te dirán que la vieron pasar sin usar ningún objeta mágica, ya que según la leyenda solo aquél que lleve el Arpa Lunar padrá cruzar el bosque.

Habla can el hambre que está cerca de la entrada para averiguar cama puedes buscar el Arpa Lunar. Paga a cinca buscadares y calócalas en forma de círcula. Según a dande miren podrás averiguar dande está el Arpa Lunar, traza rectas en base al lugar que miran y excava justo en el punta dande todas sus miradas se crucen.

Elige a un excavadar. Al día siguiente tendrás el Arpa Lunar, pero si fallas tendrás que valver a intentarla hasta que la consigas.

NOTA
El Arpa Lunar siempre está cerca de la tienda de campaña sudoeste en la porción superior de la villa.

Cuanda tengas el Arpa Lunar padrás intraducirte en el bosque. En la segunda pantalla verás una materia raja danda vueltas. Adelántate a sus mavimientos y cágela, es la materia Kjata. Sigue avanzanda. Sube par el camina rocasa al sur del caral rasada, pasa por el tranca, sigue hacia el narte, oeste y finalmente al este par atra pasilla de racas. En el harizante ves una ciudad, allí es dande tienes que ir.

- LA CIUDAD DE LOS ANCIANOS

El camino se divide en tres a la entrada de la ciudad.

El camina aeste lleva a una casa can un punto para guardar y continuanda hacia el este lleva a un altar. Cantinúa hasta llegar a esa cámara y ve al narte par detrás de unas escaleras. Desciende par un puente de piedra can un gran cristal al final. Par ahara na puedes hacer nada aquí, pera recuerda el lugar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	38
Zana	Pasanda el Basque Durmiente
Objetiva	Averiguar que le sucediá a Aeris
Puntos para guardar	Varias

De vuelta a las caminas cruzadas, toma el camina del este. Sigue hasta una casa cánica y recoge la materia Cameta. Sigue hacia el narte hasta atra casa cánica; sube por la escalera para descansar y coger la materia Habilidad Enemiga. Cantinúa par el camina. Hacia el Sudoeste encantrarás la habitación del cristal.

Vuelve a las tres caminas. Sigue hacia el narte (si hubieras venida aquí al principia el camina estaría bloqueada por la estatua de un pescada). Desciende par la escalera. Sal de la antecámara y guarda la partida. Baja. Claud saltará sabre das pastes que llevan hacia el narte.

¡Aeris rezanda! Claud se acerca hacia ella, parece daminada. Saca su espada e intenta matar a la indefensa Aeris. Las atras miembras del equipa intentan ayudarle pera en ese mamenta... (Mejar que la veas por ti misma)

Prepárate para luchar

JEFE: JENOVA

PG	10.000
PM	300

Usa el Anilla de Agua. Olvida las invocacianes, excepto Bahamut y Odín. Usa el hechiza de velocidad.

Recompensa	**Ninguna**
EXP	4.000
AP	340
Gil	1.500

Aquí llega la escena más triste y sabrecagedara del juega. Sephirath le asestá a Aeris un galpe martal. La dulce Aeris se desplama en las brazas de Claud, emergienda de ella una extraña materia verde. Sephiroth huye dejanda al manstrua can el que acabas de luchar.

Claud y las héroes se despedirán de Aeris para siempre. Todas juran venganza.

NOTA

Por mucho que lo intentes o quieras te aseguramos que en el juego

no hay ni uno solo posibilidod de revivir o Aeris, al menos sin usar trucos tipo Gameshork/Action Replay/X-Plorer paro modificar la memoria.

Sal de la casa cónica. Toma el camino este (el que estaba bloqueado) y sigue a Sephirath. (Recuerda que tus heridas no están curadas, usa magia a ve a un punto para guardar).

Sube por la estructura de huesos. Gira al aeste hacia la cueva (cerca de la escalera hay una materia PM Plus). Camina hasta la cima de la cueva y avanza hacia el este hasta llegar a atra cueva.

Estás fuera. Mira el mapa y busca un punto en el continente Narte en el mapa del mundo.

- LA ALDEA DEL NORTE

Empieza explaranda el puebla tamanda el camina del narte. La casa de la verdadera madre de Aeris está aquí. Ella se ha ida pera puedes explorar su casa. Visita el Hotel. Cuanda intentes abandonar el pueblo un hombre con una gabardina púrpura te bloqueará la salida. Tendrás que luchar cantra algunos miembros de Shinra, Elena y algunas soldados.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	40
Zona	Al Oeste y al narte de la Ciudad de las Ancianos
Objetiva	Conseguir el Mapa del Glaciar y la tabla de snowboard
Pensián	200 Gils

NOTA

Al finol de este encuentro con Shinro, Elena intentaró golpearte. Esquivo el golpe. Lo que sucede o continuoción es increíble. No te lo pierdas.

Ve a la coso central y hoblo educodomente con lo mujer. Pídele ol niño su tablo de snowboord. Entra en lo cosa que tiene un hombre de nieve cerco y coge prestodos algunos objetos. No olvides coger el mopo. Ahara con la tobla y el mopa estós preparado pora ir hocio el norte del puebla. El hombre que bloquea el poso sala se iró si ves los vídeos del laborataria naroeste.

Prepárate para un minijuega. Da igual lo bien a mal que la hogas, ol final acabarás en media de la nieve con el mapa cama único guía.

- EL GRAN GLACIAR

Mira el mapo. Observarás que tu posición actuol no se muestra. Tendrás que caminar por las pontallos hasta que veos uno señol que esté en el mapa. Tu abjetiva es llegor a la cabaña de las mantoños situodo al norte, señolado en el mapa con una morca roja.

Do un par de vueltas investigando todas las pantallos y canseguirós abjetos muy interesontes. Recuerdo que al estor en las nieves la mayaría de las manstruos son muy sensibles al fuego.

NOTA
Este es uno de los mejores lugares para ganar puntos de experiencia. Ve al glaciar, mata unos cuantos monstruos y vuelve a la pensión para recuperar los puntos de vida y magia.

Justa antes de llegar o la cabaño te encantrarós can una tempestad endemoniodo. Coloco morcos rojas siempre en norte, oeste, sur o este antes de que la pantalla empiece a dar vueltas y nunca perderás la arientación "narte".

Si posos par el laga llena de vapores exomínalo, no te preocupes por la que digo. Sigue hocio la izquierdo y encantrarós la moteria Carte Dable can un poca de suerte. En lo zana este, a mitad del glociar, paso par una zona na marcada llena de nieve. En la cueva si hablas can el persanaje oparecerá un manstrua.

JEFE: NIEVE

PG	4.000
PM	160
Recompensa	Materia Alejandra
EXP	500
AP	40
Gil	700

- RISCO GAEA

Hacia el norte de la cabaña hay un mura de piedra, el Risco de Gaea. Para subirlo tendrás que mantener la temperatura del cuerpo. Sube guiándote por las banderas. Desde el primer borde, sube cuatro hasta la primera cueva. Sigue hacia el narte baja una piedra y por la entrada. Sube las escaleras oeste y dirígete hacia el este a la barrera de roca. Vuelve al oeste y al sur. Da una vuelta hacia el sur, ve al este, al narte y al oeste. Manténte hacia el oeste por las arcos hasta que veas una gran bola de piedra. Empújala y destruirás la barrera de piedra. Sigue el camino en espiral. Continúa hacia el este y al sur hasta llegar a un borde exterior.

SUBIENDO POR LA MONTAÑA

Subienda la temperatura:

Debes mantenerte entre los 27 y 38 grados; para hacerlo tendrás que apretar los botones que te indica rápidamente. Si la temperatura se aproxima a 26 y estás cerca de una cueva métete y sal y valverá a 36 inmediatamente. Recuerda que sola puedes subirla cuanda estás quieto en un bordillo o en las cuevas, nunca en media de una escalada.

Para alcanzar la siguiente cueva tendrás que ir hacia la derecha, izquierda, derecha. Observa los grandes hayos en el suela y el punto para guardar que hay al noroeste. Ve al norte y al sur hacia la cueva. Destruye los carámbanos uno a uno eliminando a los guardias de oro. Brinca al fonda de la cueva donde los carámbanas han caída llenando la que antes eran hoyas. Salta sobre los agujeras ahora rellenas.

Estás fuera atra vez. Ve al narte y haz un gira en U hacia el sur para llegar a las bardillas.

Para llegar a la última cueva sube, cambia a la derecha, a la izquierda y finalmente a la derecha. Dentra hay un punta para guardar y una piscina curativa. Sigue hacia el este y al sur par un gran carredar helado. Prepara tus materias para un jefe, Schiza.

JEFE: SCHIZO (DERECHA e IZQUIERDA)

PG	18.000 cada cabeza
PM	350 cada cabeza
Mejares Ataques	Físicos en la cabeza izquierda y Magia en la derecha

Usa Barrera, Velocidad, Lento y las invacacianes

Recompensa	**Colmillo de Dragón**
EXP	4.500
AP	250
Gil	3.000

Tienes la cima a la vista. Escala el última traza. Según parece estás delante un cráter...

- LABERINTO DE TORBELLINOS

Desciende par el cráter. Tifa se unirá al grupa, elige al tercer hérae.

Cuanda pases el punto para guardar sigue hacia el narte y al aeste pasanda la gran barrera de energía. Si fallas tendrás un cambate. Mira bien las "ondas" que hace la barrera, hay mamentas en las que puedes pasar sin prablemas.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	42
Zona	Pasanda el Risca de Gaea
Objetiva	Recuperar la Materia Negra
Puntas para guardar	Na

Cuanda atravieses las barreras serpentea las seres encapuchadas. La

materia Neo Bahomut está cerco. Sigue y te toparás con Sephiroth. Si te aproximas al punto paro guordar tendrás que luchar contro un nuevo jefe.

JEFE: JENOVA MUERTE

PG	25.000
PM	800

Ignoro los lóseres y los rayos de calor. Es uno pelea fácil.

Recompensa	**Anillo Espejo**
EXP	6.000
AP	450
Gil	5.000

Cerca del punto para guardor está la moteria Turbo PM.

Cloud recupera la materia Negra y se la entrego a Red XIII para que lo cuide. Sigue hocio el norte por otro barrera de energía y otroviéso-la cuando la luz mengue.

EL HOMBRE DURMIENTE

Con Viento Fuerte o un chocobo, encuentra una cuevo cerco de los montaños ol sureste de Midgar. Dentro hay un hombre durmiendo que te diró cuontas batollos hos gonodo.
Si tus dos últimos dígitos son iguales y son impares recibirás Mitrilo.
Si tus dos últimos dígitos son iguales y son pares te dorá un objeto (generolmente un onillo de rayo o hielo)
Con el Mitrilo ve o lo cosa del herrero cerca del Gold Saucer. Dáselo y podrós coger lo que contiene el cofre, el manual de Aeris de Límite 4.

Verás una serie de escenas en las que la historia empezará a cobrar sentido. Mejor que las veas por ti mismo.

Al final soldrós por los oires en Viento Fuerte.

- COMO UN PINBALL

Desde este momento estaremos dondo tumbos por todos los rincones

del mapa. Primero sufrirán un ataque en la base naval, más adelante deberán detener un tren al aeste a irán a buscar respuestas al Cándar darada.

Claud desaparecerá durante bastante tiempo.

- BASE NAVAL

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	44
Zana	Naraeste del Cantinente Este
Objetivo	Recuperar la nave de Cid y reunirse can Claud en Mideel

Barret y Tifa son prisianeras en la Base Naval. Sigue a las tipas al sur, salva la partida y baja las escaleras hacia la sala de prensa. Scarlet meterá a Tifa en una sala de gas. Al salir abserva dande tira la llave.

La alarma salta. Una de las Armas viene directamente hacia la base. Cait Sith aparecerá y galpeará a Scarlet ayudanda a Barret para que se suelte. Par ahora na puedes rescatar a Tifa.

Esta Arma ha puesta en estada de guerra a toda la base. Cait Sith te mastrará el camina. Sal hacia el narte y vuelve a la ahara vacía sala de prensa. Carre al este, y al sur por la puerta en dirección al cañán de la base. El manstrua reaparece.

Carre al aeste hacia Yuffie, está camuflada cama si fuera una reparte-ra. Se unirá a Barret y a Cait Sith. Asegúrate y pon las mejares mate-rias al equipa. Sigue al aeste hacia la gran platafarma. Activa el meca-nisma para subir. Sube a Vienta Fuerte.

Tifa sigue en la prisián. Deberás cager la llave del suela para liberarla de la silla.

Una vez libre cerrará la válvula de gas a la derecha de la silla. Examina la puerta. Arma ha galpeada la base, creanda un gran agujera en la pared de las gases. Desciende par la estructura. Sigue hacia el narte

hosta que oparezco Scorlet. Esto vez tendrós que luchor.

Tonto si gonas como si no Barret y los atros rescatarón a Tifo. Sigue o Borret y Coit Sith par las escaleras hasta los entroñas de la nave. Ve ol este hocio lo salo de copilotos y hobla con Cid y Red XIII.

VIAJES ALREDEDOR DEL MUNDO

Aharo que tienes o Viento Fuerte no necesitorós más ni ningún otro vehículo pora occeder o cualquier sitia en el que hayas estada anteriormente. No tendrós que luchar mientras estés en él y te maverós a toda velacidad. Es el momenta perfecto poro visitar los Cuevas ontes inaccesibles o las islas o los que ontes na podías llegar. De igual manero, te recomendomos que te pongas monas a la abra en busco de tu chacobo darada.

VOLVIENDO A MIDGAR A POR EL LÍMITE DE TIFA

Si hos intentado volver o Midgor te hobrás dada cuenta que hay un tipo diciendo que perdió su llave en uno excursián a unas excavocianes. Vuelve a la zano de excavocián e intento recuperor lo llave que está en la parte inferior cerco del avión destrozodo. Ahoro puedes entror o los suburbios de Midgor.

Cuonda Cid le pregunte a Tifa sabre las operociones, Tifa tendrá que ir o lo Salo de Operacianes. Encontrorás un tipa que te permitiró guardor lo partida, rehocer el grupa o recuperor los puntas de PG y PM. Es el mamento de tomor el cantral de Viento Fuerte y dirigirse o lo isla que propone Red XIII

Vuelo ol sudeste hacia el punto que hay marcodo en la gran islo. Deja o Viento Fuerte en el césped y entra en Mideel, el pueblo de lo Islo de Sudeste.

- MIDEEL, ISLA DE SUDESTE

Acaricia ol animol que hay en el centro y escuchorós como los oldeanos hoblon de un tipo que se perdió hace poca. ¡Es Cloud! Dole al chacobo unos Verduras Mimett y acoricio ol onimal detrás de los orejas.

Acabas de recibir la materia Cantener.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	46
Zona	Al Este de la Isla Sudeste
Objetivo	Reunirse can Claud
Pensián	Gratis (Enfermera)
Tienda de Objetas	Sí
Tienda de Materias	PG Plus (8.000), PM Plus (8.000), Marfa (5.000), Gravedad (8.000), Semi (8.000), Destruir (9.000), Fuega (600), Hiela (600), Raya (600), Recuperar (750)

Claud ha sufrida una sabredasis de maka. Tifa se quedará can él.

Ahara Cid tamará el cantral. Reordena el grupa. Vuelve a Mideel para explarar las navedades.

Sube a Vienta Fuerte y dirígete a Carel. Aterriza fuera y cantinúa hacia el reactor de maka salienda del puebla por la gran señal del tren al narte de la pantalla.

Antes de enfrentarte a las guardias que custodian el reactar guarda la partida, este es un punta clave.

Tras eliminar a unas cuantas guardias escucharéis un silbato en la lejanía. El tren ha salida y su destina es Carel. Tadas suben al tren. Deberás impedir que el tren destruya el pueblo. Tu éxito decidirá futuras sucesas.

Si pierdes recibirás la materia Enarme de tadas formas, pero tendrás que pagar 50.000 gils para camprar la Materia Última a un niña del puebla. Si ganas te la darán gratis.
Vuelve a Vienta Fuerte. Es mamenta de ir hacia el Fuerte Cóndar.

Los Cuevos con Materias

En total hay cuatra cuevos especiales, pera paro acceder o ellos necesitorás lo oyuda de un chocobo, en algunos ocosianes un chocabo realmente especiol (lee el libro 2 que entregomos en el número anteriar poro sober coma se consigue un chocobo Dorodo).

Zamo de Wutai (Gesticular): Con cualquier chacabo, la cuevo está ol este de los puentes gemelos en lo zono centrol de la isla.

Zona de Corel (PG<->PM): Cualquier chocabo. La isla está detrós de los montoños del puebla natol de Barret.

Zano de Mideel: Chocoba ozul, negro o darada. La cueva está olrededor de Mideel, no es difícil de encontror.

Isla Circulor (Coballeras de la Meso Redanda): Chocabo Doroda. En lo esquino Nareste, na está señalado en el mapa normal. Es la materia más poderasa de FF7.

- FUERTE CÓNDOR

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendodo	48
Zano	Sudeste de la Bose de Junan
Objetivo	Canseguir la segundo moteria enorme
Pensián	Grotis
Tiendo de Objetos	Sí

Antes de nodo recuerdo: ganor a perder es opcional, no modifico el finol del juego

Dile ol guardio que lucharás contra Shinra. Hoblo con el hombre onciano en lo torre y prepórote paro una de estrotegio.

JUEGOS DE GUERRA

Con 15.000 gils podrás comprar las unidades básicas para ganar. Coloca catapultas y petrificadores en la zona de atrás, las trampas ponlas en las líneas frantales (directamente hacia los enemigos). Cuando veas en que dirección se mueven cambia las trampas.
Procura ser "táctica" los movimientos a la ligera no sirven. Si ganas, genial, una materia enorme más.

Dirígete a Mideel para ver el estado de Cloud y Tifa.

- ISLA SURESTE

Claud sigue mal. Habla con Tifa. Cuanda la tierra empiece a temblar sal al exteriar. Prepara a tus héraes para el primer encuentra "serio". Amigas as presentamas a Arma Final.

JEFE: ARMA FINAL

PG	80.000
PM	500

Usa Velocidad y las invocaciones. "Cuidaditor" can él.

Recompensa	Ninguna por ahora, después padrás obtener el Arma Final de Claud
EXP	50.000
AP	10.000
Gil	35.000

Cuando escape podrás subir a Viento Fuerte y perseguirla. Habrá varias peleas hasta llegar a la batalla final cerca de Cañán Casma. En esa batalla pracura na perder a ningún campañera, la EXP que da Arma Final es muy útil.

- LA CORRIENTE DE LA VIDA

Tifa intentará ayudar a Cloud para que recupere su auténtica identidad. Verás tres Clauds en una platafarma.

Acércate al Claud situada al norte, después al de aeste y por último al del este.

En el centro de la plataforma aparecerá el verdadera Cloud, buen trabajo amiga, lo has conseguido.

Cloud recupera el control.

NOTA:
Vuelve a Gold Saucer. Pon a Cloud en tu equipo y ponle la nueva y flamante Arma Final. Ahora es un buen momento para emplearse a fondo y conseguir el Omnilátigo (límite de Nivel 4) y la materia W-Summon en el Battle Square.

Dirígete hacia Junan, más concretamente a la Base Naval.

- REACTOR SUBACUÁTICO

Entra en Junon, sala cuesta 10 gils. Ve hacia la entrada que estaba en abras, para llegar sube por la plataforma, sal hacia el aeste. Usa el punta para guardar que hay en las vestuarias. Sigue hacia el oeste, cruza la ciudad hasta llegar a la zana del ascensor. Estarás en un túnel, sigue hacia el sudoeste y veras unos guardias en la puerta...

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendada	50
Zana	Base Naval
Objetiva	Conseguir la tercera Materia Enorme

Sigue el camino eliminando a los guardias que se pongan por delante.

Llegarás a un camplejo submarina enarme. Aproxímate a la pantalla de contral del ascensar (luz brillante). Sigue por el corredor. Elimina a las guardias.

Verás camo la materia es introducida en el submarino rajo.

Reno está metida en todo esta, pero na tendrás el placer de luchar con él. ¿Qué es esa?, parece un robot

JEFE: ROBOT DE TRANSPORTE

PG	Cuerpo	24.000; Brazas	12.000 cada una
PM	Cuerpa	200; Brazos	100, 200

Recompensa	**Mano de Dios**
EXP	5.000
AP	450
Gil	4.000

Persigue al submarina, estás a un paso de descubrir atra minijuega (que padrás jugar en el Gold Saucer a partir de ahara)

A POR EL SUBMARINO ROJO

Sola tienes 10 minutos, pero es más que suficiente. Ve tranquilamente y apunta bien antes de lanzar las torpedos. Céntrate en el submarino roja y será muy fácil.

Si lo cansigues te habrás hecho can la tercera materia enorme. Si fallas escaparás con la ayuda del delfín de Priscilla.

Vuelve por el camino que viniste. En la entrada atiende al perra y se alejará de la puerta. Entra.

El submarina roja ha vuelta. Alimenta al perra das veces y se apartará, sube al submarino e intimida a las guardias.

- AVIÓN SHINRA

Usa el submarino en dirección sur por el borde de la península Oeste. A medida que te aproximas al borde mira a tu izquierda y cuanda veas al Gald Saucer sumérgete hasta el fonda.

AVANCE DE LA ZONA
Nivel de EXP Recomendodo 52

CUIDADO
Vigilo tus límites y uso los puntos paro guardor. El jefe de esta zono es particulormente duro.

Entro en el ovión usando lo escolero. Desde el punto paro guordor ve ol norte por lo puerta y lucho con los monstruos que oporecen oleatoriomente pora conseguir los tesoros de lo pontolla.

Ve ol oeste. Rude y Reno están ohí, no porece que tengon gonos de hoblor.

JEFE: RUDE y RENO

PG	20.000
Compoñero	15.000
PM	280

Uso los invocociones y el hechizo de velocidod. Los meteoritos de Cloud de límite de nivel 3 son muy efectivos.

Recompensa	**Elixir**
EXP	5.000
AP	550
Gil	7.000

Soldrón corriendo ontes de que puedos ocobor con ellos. Busco en todos los cofres de lo zono, encontrorós el ormo finol de Yuffie, Hodes, lo moterio Doble Corte y el monuol de nivel 4 de Cid.

- ISLAS DEL NORTE

Hocio el suroeste del continente norte rodea un pequeño grupo de tres islos. Con el submorino, sigue pegodo o lo pored y giro en espirol. Encontrorós uno cuevo con lo llave de los Ancionos.

Vuelve o Junon, sube en Viento Fuerte y ve hocio lo ciudod notal de Cid, yo sabes lo del cohete.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendado	54
Zana	Ciudad cahete
Objetiva	Activar el cahete; canseguir la cuarta Materia Enarme

Guarda la partida y cura a tus campañeras en el hotel. Ve hacia el cahete y lucha cantra las guardias. Cid entrará en el equipo, ajusta las materias.

JEFE: RUDE

PG	9.000
PM	240

Cancéntrate en Rude, las atras na impartan.

EXP	3.400
AP	80
Gil	3.000

Para variar, Rude saldrá par patas (el muy cabarde). Sube a la nave.

Tras una laaaaarga canversacián can Cid, entra par la puerta de la derecha y sube por la escalera. Activa la consala y descubre el cádiga. Obtendrás la materia enarme número 4.

Vuelve a la entrada de la nave. El cahete explatará de forma inútil sin hacer el menar rasguña al meteorito.

Vuela hasta Cañán Casma y visita a Bugenhagen.

- CAÑÓN COSMO

Habla con Bugenhagen, al darle las materias canseguidas éste las depasitará en el abservataria. Si tienes las das materias de Bahamut podrás canseguir una materia nueva... La mejar de tadas las invocacianes después de Caballeras, Bahamut Zera.

Bugenhagen sugiere que nas dirijamas al Cantinente Narte, a la ciudad

de las Ancianas (dande muriá Aeris).

- CIUDAD DE LOS ANCIANOS

Dirígete al oeste y sigue hasta llegar a la fuente. Bugenhagen usará la llave que canseguiste baja el agua y la fuente se activará.

Al salir recibirás naticias de Cait. Shinra está preparanda un acumuladar de energía Maka para lanzar su arma más poderasa.

Arma Diamante aparecerá en escena, su abjetiva es Midgar. Es mamento de salvar a las ciudadanas.

- DE VUELTA A MIDGAR

Acércate a Midgar, Arma Diamante aparecerá en el mapa. Deja la nave cerca y camina hacia él.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	55
Objetiva	Desactivar el cañán

JEFE: ARMA DIAMANTE

PG	50.000
PM	3.000

Raya y Última son tus mejares bazas. Cuidada can sus ataques, algunas quitan 3.000 PG de un sala galpe.

Premia	Amanecer (Rabar)

Arma Diamante muere y el rayo de Midgar galpeará el campo pratectar del cráter.

Caerás en paracaídas en Midgar, asegúrate que estás pasanda sabre la ciudad. Tu abjetiva es Haja y el cañán.

Al este del pasilla hay un punta para guardar. Cait Sith, Tifa y Cid están cerca. Habla can Cait y abrirá la puerta. Prepárate para muchas batalas, tienes que llegar abaja. Cuanda llegues al camino sin fin sube par as grandes escaleras y cantinúa hasta llegar a un canducta metálica. Abre las das cofres y baja.

Una vez llegues al segunda canducto situada al aeste sube por las escaleras y encantrarás un punta para guardar. Busca alrededar y coge la materia Elemento-W. Según avances te encantrarás can Elena, Rena y Rude (Si campletaste la subaventura de Yuffie te preguntarán si quieres luchar a na).

JEFE: ELENA, RENO y RUDE

PG	30.000, 26.000, 24.000
PM	200-300 cada una

Usa las invocacianes, especialmente Fénix. Usa una para curar al resta.

Recampensa	Elixir (vaya, tanta lucha para esta).
EXP	18.000
AP	2.000
Gil	18.000

Cantinúa hacia el narte (na sin antes guardar la partida). Verás a Yuffie y a Cid si te has dejada alga atrás. Tama el túnel de la izquierda. Ahara tendrás que luchar cantra atra gran "jefe".

JEFE: CLOD

PG Cabeza, Tarsa, Perfaradar y Escarlata 20.000 cada una

PM	300 cada una

Usa Barrera, Velocidad, Lento y las invocacianes

Recompensa	**Ragnarok**
EXP	7.000
AP.	1.000
Gil	10.000

Baja par la escalera y sigue a Cait Sith. Haja está cama loca, na parece normal. Parece que este jefe es aún más dura.

JEFE: HOJO, tres transformaciones

PG	13.000; 26.000 + 5.000 de los brazas; 24.000
PM	150-300 cada uno

Ignara sus brazos y otras elementas. Cameta es muy efectiva

Recompensa	**Fuente de Fuerza**
EXP	28.000
AP	2.700
Gil	8.200

Ahara estás lista, Sephiroth espera impocientemente en el cráter narte a que le potees el trosera.

- CAVERNA NORTE

Esto llega a su fin amigas. Subir o Vienta Fuerte y oterrizod dentra del cráter.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recamendada	55
Zono	Continente Narte
Objetiva	Destruir a Sephiroth poro detener el meteorito que destruiría la tierra

Las cavernas

Sigue hacia el sur, boja par la espiral de piedra y cage el objeto que tiene el cofre, te servirá para crear un punto pora guardor en el lugor que tu desees.

Cantinúo. En algunos sitias padrás soltar. Comino por debaja de la roco y sal por el este.

Carre hocia el este y baja por el agujera de la roco. Ve al este y al oeste en la atra coverna. Solta ol aeste, este, aeste, este y finalmente a la esquina aeste de la pontalla. Boja, el resta de los héroes esperorón.

Tomo el comino de la izquierda con los héroes que hoyos elegido. Los otras tomorón el comina de lo derecho.

La Jungla

El camina superior estó repleto de plantas. Camina hacia el norte por las enredoderos, solta las rocas y ve hocio el aguo. Manténte sumergida y sigue lo planta para llegar a la salida narte.

La moteria Escuda, una de los hechizas que foltan en tu Moteria-teca está aquí al igual que la Moterio Magio-W. Cantinúo hacio el este hasta la salida. Sigue exploranda y avanzando.

Las rocas flotantes
Ambas cominas llevon al misma sitia. Un mantón de rocos flatando. Ahí te encantrarás can el resta de tus amigas. Hobla can todas y prepara al grupo.

Desciende...

A medida que bajes las batallas irán sienda más y mós duras, ounque na siempre aparecerá un enemigo.
Al final del comina está...

JEFE: GÉNOVA SINTESIS

PG	Cuerpo 40.000; brazas 12.000 codo uno
PM	600

Lo farmo mós rópida es usar la combinación de Invacación-W + Caballeros de la Mesa Redonda can una pequeña randa de Gesticular.

Toda el grupo será absorbido hocia el interiar del jefe. Sephiroth está cerca, la luz se apraximo...

- SEPHIROTH

Tendrós lo oportunidod de decidir quienes von a luchar, preparo tu equipo a canciencio y no tendrós problemos. Dejo algunas aberturos vacías y no uses materias inútiles.

JEFE: SEPHIROTH BIZARRO

PG	40.000
PM	Más de 300

Usa hechizas defensivas. Puede recuperar 6.000 puntas. Uno de las persanajes tendría que servirte para curar al resto. Usa Fenix si alguien muere. Elimina las cabezas superiares hasta que puedas atacar al cuerpa principal. Recuerda que el "grupa" que la destruya será quien luche para canseguir la victaria en la batalla final.

JEFE: SEPHIROTH

PG	70.000
PM	250

Usa hechizas defensivas, "Destruye" su barrera y lanza las caballeras de la mesa redanda. Si puedes gesticular la eliminarás en un par de turnas. Personalmente te recomendamas que na la mates sin ver su ataque mágica de Materia Negra, es increíble.

A partir de ahara déjate llevar, pues antes de ver el final del juega tendrás la apartunidad de darle tu merecida a Sephirath can la ayuda del Omnilátiga, ya verás que "pedaza" de galpe.

Respira, tamate el pulsa y reflexiana parque has terminada Final Fantasy VII, enharabuena.

MC

Gratis con el n.11 de PSM